

Sepakbola dan Pembentukan Karakter: Penerapan *Reward and Punishment*

M. Dimas Sasongko Putro*, Ali Maksum¹

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*mohamadputro@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Sepakbola merupakan olahraga yang paling disukai oleh banyak orang disegala jenjang pendidikan. Melalui pembelajaran sepakbola dapat ditanamkan nilai-nilai karakter kepada para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *reward and punishment* dalam membentuk karakter siswa melalui pembelajaran sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *repeated treatment design*. Perlakuan diberikan sebanyak 4 kali pertemuan dan observasi terhadap perilaku siswa juga dilakukan sebanyak 4 kali. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 16 Surabaya sebanyak 72 orang yang diambil secara *cluster random sampling*, terbagi dalam dua kelas yang masing-masing sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian membuktikan bahwa *reward and punishment* efektif untuk membentuk karakter siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan dari aspek disiplin sebesar 61,11%, pada aspek sportif meningkat sebesar 19,44%, pada aspek berani menyampaikan gagasan meningkat sebesar 11,11%, dan pada aspek respek meningkat sebesar 11,11%.

Kata Kunci: Karakter, Sepakbola, *Reward and Punishment*.

Abstract

Soccer is the most preferred sport by many people in all levels of education. Through soccer learning character values can be embedded into students. This study aims to determine the effectiveness of reward and punishment in shaping the character of students through soccer learning. This study uses an experimental method with repeated treatment design. The treatment was given 4 times and observations of students' behavior were also carried out 4 times. The sample of this research was 72 class X students of SMA Negeri 16 Surabaya taken by cluster random sampling, divided into two classes, each of which was as an experimental group and a control group. The results of the study prove that reward and punishment is effective in shaping student character. This can be evidenced by the increase in discipline aspects by 61.11%, on sportsmanship aspects increasing by 19.44%, on the aspect of daring to convey ideas increasing by 11.11%, and on the aspect of respect increasing by 11.11%.

Keywords: Character, Soccer, Reward and Punishment.

¹ Corresponding author: alimaksum@unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana sebagai tindakan untuk mewujudkan situasi kondisi dan proses pembelajaran yang membuat siswa semakin aktif dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan juga penting sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuan untuk menunjang kesuksesan di masa yang akan datang. Pendidikan termasuk bekal yang dibutuhkan dalam menunjang kehidupan, baik di usia anak-anak, remaja, bahkan dewasa. Sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pada bab I pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian keterampilan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan (Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pada bab I No.8). Pendidikan mempunyai peran untuk meningkatkan sumber daya manusia, maka dari itu menjadi sebuah kewajiban bagi orang tua untuk dapat menyekolahkan putra dan putrinya. Hal ini dapat dilihat dari setiap tahun ajaran baru, dalam setiap tahunnya jumlah siswa semakin meningkat dan tidak menutup kemungkinan timbul berbagai masalah yang dihadapi oleh guru. Jika melihat pendidikan sekarang ini yang berhubungan dengan tingkah laku siswa, terjadi banyak penyimpangan dan pelanggaran yang tidak sesuai dengan harapan yang diinginkan. Misalnya: perkelahian antar siswa, terlambat sekolah, melalaikan tugas dan sebagainya.

Penyimpangan lain dari siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah kurangnya kedisiplinan siswa serta tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi, dengan keadaan yang demikian guru harus menguasai kelas dan mengkondisikan siswa yang perhatiannya mulai terpecah. Sebagai seorang guru haruslah mampu memberikan motivasi bagi siswa pada saat pembelajaran. Menurut Sunhaji, (2014: 24) “pembelajaran merupakan aktifitas interaksi edukatif antara guru dan peserta didik dengan didasari oleh adanya tujuan baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan”. Maka dari itu pentingnya suatu interaksi baik yang harus terjalin diantara guru dan peserta didik.

Berdasarkan pengalaman mengajar yang telah dilakukan pada saat melaksanakan tugas mata kuliah Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP). Proses pembelajaran di SMAN 16 Surabaya kurang berjalan maksimal. Didapatkan permasalahan yaitu metode pembelajaran

yang diterapkan kurang menarik sehingga menyebabkan siswa kurang memperhatikan, kurangnya minat serta kedisiplinan peserta didik saat mengikuti pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan), khususnya pada saat materi pembelajaran bola besar yaitu sepak bola yang mengakibatkan peserta didik kurang antusias dalam mempelajari materi yang disampaikan. Terdapat siswa yang sering telat datang ke lapangan dan menganggap remeh materi yang akan diberikan oleh guru. Menyikapi adanya hal seperti itu penulis mencoba mencari solusi agar masalah tersebut tidak menjadi kebiasaan yang buruk. Untuk mengatasi masalah tersebut serta mampu memberi motivasi belajar bagi siswa agar proses pendidikan bisa berjalan lancar dan berhasil. Maka diadakan upaya pencegahan dalam berbagai macam aturan, namun ada cara lain yang bisa diterapkan yaitu dengan menerapkan *reward* dan *punishment*.

Menurut Rachmasari (2015: 15) “*Reward* dan *punishment* adalah pemberian konsekuensi yang menyenangkan bagi seseorang yang berprestasi atau berbuat sesuai dengan peraturan dan pemberian konsekuensi yang tidak baik bagi seseorang yang melanggar peraturan”. *Reward* yang akan peneliti berikan berupa tepuk tangan, penghargaan dan hadiah. Sedangkan *punishment* yang akan diberikan berupa teguran satu kali, jika masih melakukan pelanggaran akan diberi peringatan berupa kartu kuning, dan jika masih melakukan akan diberi kartu merah dan dikeluarkan dari permainan. Diharapkan dengan adanya *reward* dan *punishment* ini siswa semakin senang dan berhati-hati dalam bertindak.

Dari pernyataan di atas dapat diartikan bahwa penerapan *reward* dan *punishment* itu sangat penting untuk membentuk karakter siswa, karena dengan adanya *reward* dan *punishment* akan memberikan dampak positif pada perubahan tingkah laku serta meningkatkan motivasi bagi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil yang baik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menerapkan *reward* dan *punishment* ini diharapkan peserta didik akan tertarik dan semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Dengan adanya penerapan *reward* dan *punishment* ini, diharapkan karakter peserta didik yang mulanya terbelang kurang baik, melalui pembelajaran sepak bola akan memberikan perubahan yang baik. Dengan dasar latar belakang tersebut akan dilakukan penelitian mengenai pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran sepak bola dengan penerapan *reward* dan *punishment*.

METODE

Penelitian ini menggunakan kategori penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk

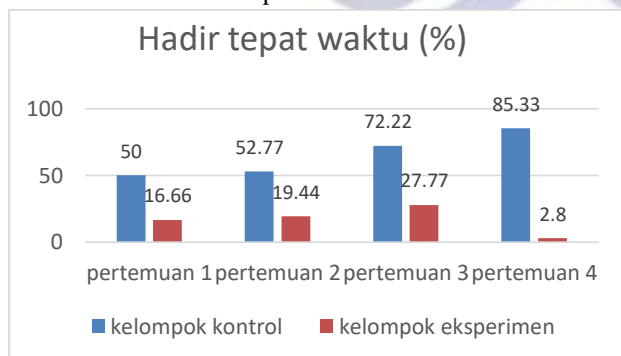
menampilkan gejala, fenomena, atau suatu peristiwa. Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi dari gejala, fenomena yang terkait dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis (Maksum, 2018:82). Desain penelitian yang digunakan yaitu *Repeated-Treatment Design*. Desain ini digunakan ketika peneliti hanya memiliki satu kelompok populasi yang terbatas dan ingin memberi perlakuan lebih dari satu kali (Maksum, 2018:123).

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 2x45 menit tiap pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 16 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 16 Surabaya yang berjumlah 11 kelas. Pada penelitian ini menggunakan jenis *cluster random sampling*, dimana pemilihan sampel bukan berupa individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut cluster (Maksum, 2018:67). Dengan cara melakukan undian dengan guru PJOK kelas X, kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai penentuan, adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok kontrol kelas X IPA 6 dengan jumlah sebanyak 36 siswa dan kelompok eksperimen kelas X IPA 7 jumlah siswa sebanyak 36. Instrumen penelitian ini menggunakan observasi pengamatan perilaku karakter dengan 4 indikator yaitu:

1. Hadir tepat waktu
2. Jumlah pelangara
3. Berani bertanya
4. Tindakan peduli

HASIL DAN PEMBAHASAN

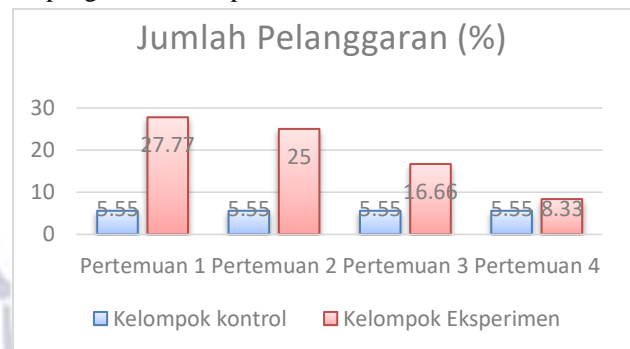
Data yang akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil pengamatan tentang pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran sepakbola dengan penerapan *reward* dan *punishment*. Berikut adalah hasil dari analisis data dalam penelitian ini:



Gambar 1. Hasil data pengamatan dalam indikator hadir tepat waktu.

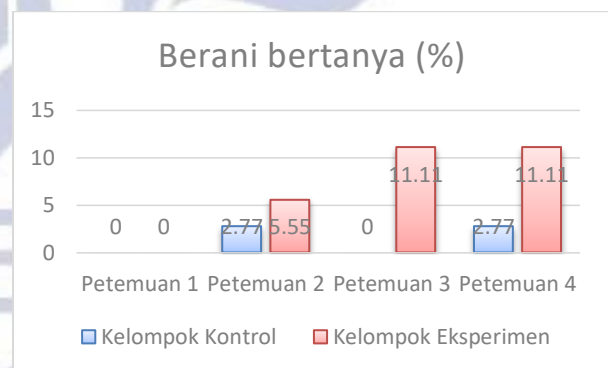
Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui untuk kehadiran tepat waktu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sama-sama mengalami kenaikan presentase

di setiap pertemuan. Namun jika kita seksama memperhatikan gambar tersebut, dapat diketahui bahwa kelompok kontrol bisa dikatakan lebih baik daripada kelompok eksperimen, karena jumlah siswa yang hadir tepat waktu lebih banyak dibanding dengan kelompok eksperimen. Menurut salah seorang siswa (AP) teman-teman dari kelompok kelas X IPA 7 tidak bisa hadir tepat waktu dikarenakan masih melanjutkan tugas matematika pada jam pelajaran ketiga dan keempat, sehingga berpengaruh terhadap kehadiran.



Gambar 2. Hasil data pengamatan dalam indikator jumlah pelanggaran

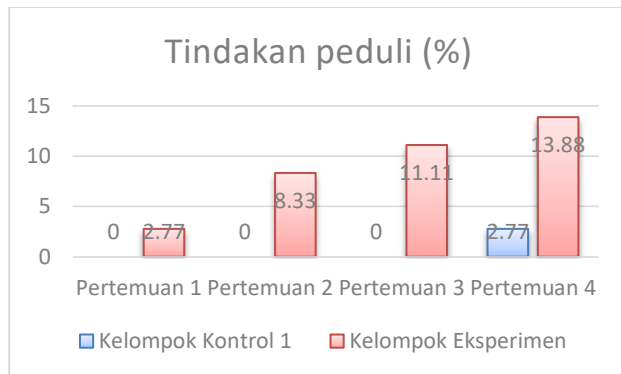
Berdasarkan gambar di atas, dapat kita ketahui bahwa jumlah pelanggaran yang dilakukan oleh kelompok kontrol terbilang tidak berubah sedikitpun dan pada kelompok eksperimen jumlah pelanggarannya justru lebih banyak dikarenakan pada saat jam pelajaran PJOK cuaca semakin panas dan mempengaruhi keseriusan siswa saat pembelajaran. Berbeda dengan kelompok kontrol, untuk kelompok eksperimen justru mengalami penurunan presentase dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat.



Gambar 3. Hasil data pengamatan dalam indikator berani bertanya

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa kelompok eksperimen memiliki presentase lebih baik dalam indikator berani bertanya, dan dapat kita lihat setelah diberikan perlakuan pada pertemuan kedua, jumlahnya meningkat dua kali lipat pada pertemuan ke

tiga. Berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak stabil presentasinya.



Gambar 4. Hasil data pengamatan dalam indikator tindakan peduli

Berdasarkan gambar di atas, dapat kita ketahui bahwa dalam indikator tindakan sportif, perbedaan presentase antara kelompok kontrol dan eksperimen terlihat sangat signifikan. Kelompok eksperimen memiliki grafik presentase yang meningkat banyak, sedangkan kelompok kontrol hanya memiliki peningkatan yang sedikit.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *reward* dan *punishment* efektif dalam membentuk karakter siswa pada aspek disiplin. Hal ini dibuktikan pada indikator hadir tepat waktu. Pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat mengalami peningkatan sejumlah 61,11%.
2. Penerapan *reward* dan *punishment* efektif dalam membentuk karakter siswa pada aspek sportif. Hal ini dapat dibuktikan melalui indikator jumlah pelanggaran. Dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat mengalami penurunan presentase sejumlah 19,44%.
3. Penerapan *reward* dan *punishment* efektif dalam membentuk karakter siswa pada aspek berani menyampaikan gagasan. Hal ini dapat dibuktikan melalui indikator berani bertanya. Pada pertemuan pertama hingga pertemuan keempat jumlah presentasinya meningkat sejumlah 11,11%.
4. Penerapan *reward* dan *punishment* efektif dalam membentuk karakter siswa pada aspek *respect*. Hal ini dapat dibuktikan pada indikator jumlah tindakan peduli yang dilakukan oleh siswa. Pada pertemuan pertama hingga keempat, presentasinya mengalami peningkatan sejumlah 11,11%.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan terkait penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat memberikan manfaat untuk sekolah, guru dan siswa.

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa penerapan *reward* dan *punishment* itu efektif dalam membentuk karakter siswa, oleh karena itu guru dapat mengaplikasikan cara ini sebagai metode untuk pembelajaran yang lebih baik guna membentuk perilaku siswa yang berkarakter.
2. Untuk membentuk karakter siswa yang memiliki perilaku disiplin, sportif, berani menyampaikan gagasan, dan respek, guru harus memberikan perhatian penuh dalam menerapkannya disetiap pembelajaran.
3. Demi terwujudnya pemimpin pemimpin bangsa yang memiliki karakter baik kedepan, diperlukan konsistensi penerapan metode ini sebagai cara untuk membentuk karakter anak yang akan menjadi penerus bangsa. Karena pembentukan karakter membutuhkan proses, tidak bisa secara instan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bulqini, A dkk. (2016). *Sepak Bola*. Surabaya: Unesa University Press
- Ching, G. (2012). "Looking Into The Issues Of Rewards And Punishment In Students". *Journal Of Research Studies In Psychology*. Vol. 1(2): pp (29-38).
- Ikranegara, P. (2014). *Pemberian Reward Dan Punishment Untuk Meningkatkan Kedisiplin Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Kejobong Purbalingga*. (Online), tersedia scholar.google.co.id di unduh 19 Oktober 2018.
- Indrawati, R. (2013). "Peningkatan Perilaku Disiplin Siswa Melalui Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Lamongan". *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. Vol. 1 (2): hal (304-306).
- Kamaruddin. (2012). "Character Education and Students Social Behavior". *Journal of Education And Learning*. Vol. 6 (4): pp (223-230).
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Surabaya: University Press.
- Langa, C. (2014). "Rewards and Punishments Role In Teacher-Student Relationship From The

- Mentors Perspective". *Journal of Acta Didactica Napocensia*. Vol. 7 (4): pp (7-12).
- Mahardika, I. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa: University Press.
- Maksum, A. (2018). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muin, F. (2011). *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurdin, E. (2011). *Tumbuh Kembang Perilaku Manusia*. Jakarta: EGC.
- Nadhifa, R dan Suroto. (2017). "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Efektifitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan". *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. Vol. 5 (2): hal (334-339).
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (online). (www.google.com.-permendikbudno20-2018.pdf didownload senin, 19 November 2018).
- Rachmasari, S. (2015). *Penerapan Metode Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran UNY*. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahayu, P. (2017). *Pengaruh Strategi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa UPTD SMPN 1 Prambon Pada Materi Garis Dan Sudut Program Studi S1 Pendidikan Matematika*. Kediri: PPs Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sabartiningsih, Muzakki, dan Durtam. (2018). "Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.4 (1): hal. 64-66.
- Sunhaji. (2014). "Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran". *Jurnal Kependidikan*. Vol. 2 (2): hal. 32-33.
- Tim. (2014). *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press
- UU No.20 Tahun 2003
<http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-sisdiknas.pdf> (didownload pada tanggal 17 Oktober 2018).